

**HUBUNGAN INTENSITAS BERMAIN *GAME ONLINE*
DENGAN PERILAKU AGRESIF PADA MAHASISWA
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA**



Oleh:

Reky Fitra Alriandi

1125151290

SKRIPSI

**Diajukan untuk Memenuhi sebagai Persyaratan dalam Mendapatkan Gelar
Sarjana Psikologi**

**PROGRAM STUDI PSIKOLOGI
FAKULTAS PENDIDIKAN PSIKOLOGI
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA**

2020

**LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING DAN PENGESAHAN PANITIA
SIDANG SKRIPSI**

(Hubungan Intensitas Bermain *Game Online* Dengan Perilaku Agresif Pada
Mahasiswa Universitas Negeri Jakarta)

Nama Mahasiswa : Reky Fitra Alriandi
NIM : 1125151290
Program Studi : Psikologi
Tanggal Ujian : 13 Februari 2020

Pembimbing I



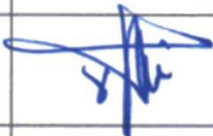




Dr.phil. Zarina Akbar, M.Psi
NIP. 198309182008122006

Pembimbing II



Irma Rosalinda, M.Si
NIP.197101282005012001

Panitia Ujian/Sidang Skripsi/Karya Inovatif

Nama	Tandatangan	Tanggal
Dr. Gantina Komalasari, M.Psi (Penanggungjawab)*		18 - 02 - 2020
Dr. Gumgum Gumelar, M.Si (Wakil Penanggungjawab)**		18 - 02 - 2020
Dr.phil. Zarina Akbar, M.Psi (Ketua Penguji)***		18 - 02 - 2020
Ratna Dyah Suryaratri, Ph.D (Anggota)****		18 - 02 - 2020
Lupi Yudhaningrum, M.Psi (Anggota)****		18 - 02 - 2020

Catatan :

- * Dekan Fakultas Pendidikan Psikologi
- ** Wakil Dekan I
- *** Ketua Penguji
- **** Dosen Penguji Selain Pembimbing dan Ketua Program Studi

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Saya yang bertanda tangan dibawah ini, mahasiswa Fakultas Pendidikan Psikologi Universitas Negeri Jakarta :

Nama : Reky Fitra Alriandi
NIM : 1125151290
Program Studi : Psikologi

Menyatakan bahwa skripsi yang dibuat dengan judul "Hubungan Intensitas Bermain *Game Online* dengan Perilaku Agresif pada Mahasiswa Universitas Negeri Jakarta" adalah :

1. Dibuat dan diselesaikan oleh saya sendiri, berdasarkan data yang diperoleh dari hasil penelitian pada bulan November 2019 sampai dengan bulan Januari 2020.
2. Bukan merupakan duplikasi skripsi/karya inovasi yang pernah dibuat oleh orang lain atau jiplakan karya tulis orang lain dan bukan terjemahan karya tulis orang lain.

Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan saya bersedia menanggung segala akibat yang ditimbulkan jika pernyataan saya ini tidak benar.

Jakarta, 20 Februari 2020

Yang Membuat Pernyataan



Reky Fitra Alriandi

LEMBAR MOTTO DAN PERSEMBAHAN

“Watch, Learn, Execute”

Skripsi ini saya persembahkan untuk Ibu dan Ayah saya yang selalu mendukung, mendoakan, menasehati, dan mengorbankan segalanya demi kesuksesan saya, yang selalu memberikan kasih sayangnya kepada saya. Untuk keluarga besar saya yang memberikan dukungannya agar skripsi ini terselesaikan.



HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI SKRIPSI UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIK

Sebagai civitas akademik Program Studi Psikologi, saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Reky Fitra Alriandi
NIM : 1125151290
Program Studi : Psikologi
Fakultas : Pendidikan Psikologi
Jenis Karya : Skripsi

demikian pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Program Studi Psikologi Fakultas Pendidikan Psikologi Universitas Negeri Jakarta **Hak Bebas Royalti Noneksklusif (*Non-exclusive Royalty Free Right*)** atas karya ilmiah saya yang berjudul : **"Hubungan Intensitas Bermain *Game Online* dengan Perilaku Agresif pada Mahasiswa Universitas Negeri Jakarta"** beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti Noneksklusif ini Program Studi Psikologi Fakultas Pendidikan Psikologi Universitas Negeri Jakarta berhak menyimpan, mengalihmedia/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat, dan memublikasikan tugas akhir saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai peneliti/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Dibuat di : Jakarta
Pada Tanggal : 20 Februari 2020

Yang Menyatakan



(Reky Fitra Alriandi)

Reky Fitra Alriandi

Hubungan Intensitas Bermain *Game Online* dengan Perilaku Agresif pada Mahasiswa Universitas Negeri Jakarta

Skripsi, Jakarta: Program Studi Psikologi, Fakultas Pendidikan Psikologi, Universitas Negeri Jakarta, 2020

ABSTRAK

Tujuan penelitian ini mengetahui hubungan intensitas bermain *game online* dengan perilaku agresif pada mahasiswa psikologi Universitas Negeri Jakarta.

Pendekatan penelitian yang digunakan adalah penelitian kuantitatif dengan metode *expost facto*. Subjek penelitian ini terdiri dari 104 responden dengan menggunakan teknik *purposive sampling*. Dengan populasi yaitu mahasiswa psikologi Universitas Negeri Jakarta. Variabel *independen* intensitas bermain *game online* menggunakan alat ukur kuesioner dan variabel *dependen* perilaku agresif menggunakan alat ukur kuesioner. Uji hipotesis menggunakan teknik korelasi *pearson product moment*.

Hasil penelitian menunjukkan nilai r hitung 0,218 dan nilai $p = 0,026 < 0,05$ (signifikan) hal ini diinterpretasikan bahwa ada hubungan positif yang signifikan antara intensitas bermain *game online* dengan perilaku agresif pada mahasiswa psikologi Universitas Negeri Jakarta. Semakin tinggi intensitas bermain *game online* maka semakin tinggi perilaku agresif pada mahasiswa psikologi Universitas Negeri Jakarta.

Kata Kunci: Intensitas Bermain *Game Online*, Perilaku Agresif, Mahasiswa, Universitas Negeri Jakarta

CORRELATION OF INTENSITY PLAYING ONLINE GAMES WITH AGGRESSIVE BEHAVIOR IN THE STATE UNIVERSITY OF JAKARTA STUDENTS

ABSTRACT

Purpose this study is to determine the correlation between the intensity of playing online games with aggressive behavior in psychology students at Jakarta State University.

Methods: Quantitative research design with cross sectional approach. The subjects of this study consisted of 104 respondents using purposive sampling techniques. With a population of psychology students at Jakarta State University. The independent variable intensity of playing online games using a questionnaire measuring instrument and the dependent variable aggressive behavior using a questionnaire measuring instrument. Data analysis uses the Pearson product moment correlation technique.

The result showed that r value is 0.218 and the p value = $0.026 < 0.05$ (significant) which means that there is a significant positive correlation between the intensity of playing online games with aggressive behavior in psychology students at Jakarta State University. The higher the intensity of playing online games, the higher the aggressive behaviour in psychology students at Jakarta State University.

Keyword: Intensity of Playing online games, aggressive behavior, students, State University of Jakarta

KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur saya panjatkan kepada Allah SWT karena atas segala berkat dan hikmatnya, saya dapat menyelesaikan proses penyusunan skripsi ini sebagai salah satu gelar sarjana psikologi.

Dalam penyusunan skripsi ini banyak sekali pihak yang terlibat, membantu saya dalam proses penyusunan skripsi. Untuk itu dengan rasa hormat, saya mengucapkan terima kasih kepada:

1. Allah SWT, karena semua hal yang dilakukan oleh peneliti dan proses hidup ini bisa dilalui atas berkah dari Allah.
2. Ibu Dr. Gantina Komalasari, M.Psi selaku Dekan Fakultas Pendidikan Psikologi Universitas Negeri Jakarta.
3. Ibu Dr. Phil. Zarina Akbar, S.Psi., M.Psi selaku Kepala Program Studi Psikologi Fakultas Pendidikan Psikologi Universitas Negeri Jakarta, sekaligus dosen pembimbing pertama dalam penyelesaian skripsi ini, yang senantiasa sabar dan peduli dalam membimbing peneliti selama proses penyusunan skripsi.
4. Ibu Irma Rosalinda Lubis, M.Si selaku dosen pembimbing kedua dalam penyelesaian skripsi ini, yang senantiasa mau membimbing peneliti selama proses penyusunan skripsi.
5. Ibu Lupi Yudanigrum, M.Psi yang selalu memberikan bimbingan dan arahan untuk peneliti selama proses penyusunan skripsi.
6. Ibu Prof. Dr. Yufiarti, M.Psi selaku pembimbing akademik yang telah memberikan nasihat dan petunjuk selama peneliti menempuh studi di Program Studi Psikologi Fakultas Pendidikan Psikologi Universitas Negeri Jakarta.
7. Seluruh Dosen Program Studi Psikologi Universitas Negeri Jakarta yang telah memberikan ilmu pengetahuan dan wawasan selama perkuliahan peneliti.
8. Seluruh staf administrasi dan karyawan Program Studi Psikologi Universitas Negeri Jakarta yang telah membantu peneliti dalam proses administrasi selama perkuliahan.

9. Kedua orangtua Ibu Sukaria dan Bapak Alka Mustika yang telah mendukung, menyemangati membantu, memberikan segalanya dan selalu mendoakan untuk kelancaran dan hal-hal baik untuk peneliti selama ini, kalian orang tua terbaik yang peneliti sangat bersyukur memiliki kalian.
10. Adik Putri Risky Handayani selaku adik peneliti yang telah memberikan dukungan, masukan, dan do'a untuk menyelesaikan skripsi.
11. Nenek Siti Murni yang selalu mendoakan, menyemangati, menghibur peneliti selama masa perkuliahan.
12. Fitri Ipak Eres yang selalu mencintai dan menyayangi, mendukung, menyemangati, membantu tanpa lelah dan selalu mendoakan untuk kelancaran dan hal-hal baik untuk peneliti selama ini, *you are the sweetest person in this world*.
13. Bagas, Budi, Assyeggaf dan Ikhsan teman dekat peneliti yang selalu membantu dalam kelancaran dalam menyelesaikan skripsi.
14. Teman-teman kelas C 2015 yang luar biasa dan membantu peneliti dalam berkembang selama masa perkuliahan.
15. Teman-teman SMA N 1 Takengon yang membantu, mendukung, mendoakan peneliti selama masa penulisan skripsi.
16. Teman bermain *game*, Zulfi, Dian, Angga, Nanda Jenk, Ari Tem, Imon, dan teman-teman bermain lainnya yang selalu menemani peneliti saat mengisi waktu luang bermain *game*.
17. Keluarga besar peneliti yang selalu mendoakan kesuksesan peneliti dalam segala hal yang dilakukan peneliti.
18. Keluarga besar asrama Lut Tawar Manggarai yang telah banyak memberikan masukan, semangat, nasehat kepada peneliti sehingga bisa menyelesaikan penulisan skripsi.
19. Kepada seluruh mahasiswa psikologi Universitas Negeri Jakarta yang menjadi responden dalam mengisi kuesioner penelitian. Terimakasih banyak atas partisipasinya dan sukses untuk kalian.

20. Kepada seluruh pihak yang tanpa disadari membantu terselesaikannya penulisan skripsi ini yang tidak dapat disebutkan satu-persatu.

Semoga penelitian ini bermanfaat bagi peneliti maupun bagi pengembangan ilmu pengetahuan khususnya dalam bidang psikologi dan bagi pembaca pada umumnya.

Jakarta, 9 Februari 2020

Reky Fitra Alriandi



DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	ii
LEMBAR PERNYATAAN	iii
LEMBAR MOTTO DAN PERSEMBAHAN	iv
PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI.....	v
ABSTRAK	vi
ABSTRACT	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR GAMBAR DAN GRAFIK	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
 BAB I PENDAHULUAN	 1
1.1. Latar Belakang Masalah	1
1.2. Perumusan Masalah	6
1.3. Tujuan Penelitian	6
1.4. Manfaat Penelitian.....	7
1.4.1. Manfaat Teoritis	7
1.4.2. Manfaat Praktis	7
 BAB II TINJAUAN PUSTAKA	 8
2.1. Perilaku Agresif.....	8
2.1.1. Definisi Perilaku Agresif	8
2.1.2. Faktor-Faktor Penyebab Perilaku Agresif	9
2.1.3. Aspek-aspek Perilaku Agresif	12
2.1.4. Jenis-Jenis Perilaku Agresif	13

2.2. Intensitas Bermain <i>Game Online</i>	13
2.2.1. Pengertian Intensitas Bermain <i>Game Online</i>	13
2.2.2. Dimensi Intensitas Bermain <i>Game Online</i>	14
2.2.3 Jenis-jenis <i>Game Online</i>	15
2.3. Hubungan Antar Variabel.....	16
2.4. Kerangka Berpikir	17
2.5. Hipotesis	18
2.6. Penelitian yang Relevan	18
BAB III METODE PENELITIAN	23
3.1. Tipe Penelitian.....	23
3.2. Identifikasi dan Operasional Variabel Penelitian	23
3.2.1 Definisi Konseptual.....	24
3.2.2. Definisi Operasional.....	24
3.3. Populasi dan Sampel.....	25
3.3.1. Populasi	25
3.3.2. Sampel.....	25
3.4. Teknik Pengumpulan Data	26
3.4.1. Skala Perilaku Agresif.....	27
3.4.2. Skala Intensitas Bermain <i>Game Online</i>	28
3.4.3. Tujuan Pembuatan Instrumen	29
3.4.4. Teori yang Mendasari Penyusunan Instrumen.....	30
3.5. Uji Coba Instrumen	31
3.5.1. Uji Coba Instrumen Perilaku Agresif.....	32
3.5.2. Uji Coba Instrumen Intensitas Bermain <i>Game Online</i>	34
3.6. Analisis Data	35
3.6.1. Uji Normalitas.....	35
3.6.2. Uji Linearitas.....	35
3.6.3. Uji Hipotesis	35

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	37
4.1. Deskripsi Subjek.....	37
4.1.1. Gambaran Subjek Penelitian Berdasarkan Jenis Kelamin...	37
4.1.2. Gambaran Subjek Penelitian Berdasarkan Usia	38
4.1.3. Gambaran Subjek Penelitian Berdasarkan Angkatan.....	39
4.2. Prosedur Penelitian	40
4.2.1. Persiapan Penelitian.....	40
4.2.2. Pelaksanaan Penelitian	42
4.3. Hasil Analisis Data Penelitian	42
4.3.1. Deskripsi Data Intensitas Bermain <i>Game Online</i>	42
4.3.2. Deskripsi Data Perilaku Agresif	44
4.3.3. Uji Normalitas	47
4.3.4. Uji Linearitas	48
4.3.5 Uji Hipotesis	48
4.4. Pembahasan	49
4.5. Keterbatasan Penelitian	52
BAB V KESIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN.....	53
5.1. Kesimpulan.....	53
5.2. Implikasi	53
5.3. Saran	54
DAFTAR PUSTAKA	56
LAMPIRAN-LAMPIRAN	60
RIWAYAT HIDUP	94

DAFTAR TABEL

3.1 <i>Blueprint</i> Perilaku Agresif	27
3.2 <i>Blueprint</i> Intensitas Bermain <i>Game Online</i>	29
3.3 Kaidah Guilford	32
3.4 Hasil Uji Validitas Skala Perilaku Agresif	32
3.5 <i>Blueprint</i> Akhir Perilaku Agresif	33
3.6 Koefisien Reliabilitas Aitem Skala Perilaku Agresif.....	33
3.7 Hasil Uji Validitas Skala Intensitas Bermain <i>Game Online</i>	34
3.8 <i>Blueprint</i> Akhir Intensitas Bermain <i>Game Online</i>	34
3.9 Koefisien Reliabilitas Aitem Skala Intensitas Bermain <i>Game Online</i>	35
3.10 Kriteria Penafsiran Koefisien Korelasi	36
4.1 Distribusi Jenis Kelamin Subjek Penelitian	37
4.2 Distribusi Usia Subjek Penelitian	38
4.3 Distribusi Angkatan Subjek Penelitian	39
4.4 <i>Mean</i> Hipotetik Dan <i>Mean</i> Empirik Intensitas Bermain <i>Game Online</i>	42
4.5 Kriteria Intensitas Bermain <i>Game Online</i>	43
4.6 <i>Mean</i> Hipotetik Dan <i>Mean</i> Empirik Perilaku Agresif	45
4.7 Kriteria Perilaku Agresif	45
4.8 Uji Normalitas	47
4.9 Uji Linearitas.....	48
4.10 Uji Hipotesis	48

DAFTAR GAMBAR DAN GRAFIK

2.1 Kerangka Berpikir	18
4.1 Grafik Distribusi Berdasarkan Jenis Kelamin	38
4.2 Grafik Distribusi Berdasarkan Usia	39
4.3 Grafik Distribusi Berdasarkan Angkatan	40
4.4 Kategori Intensitas Bermain <i>Game Online</i>	44
4.5 Histogram Intensitas Bermain <i>Game Online</i>	44
4.6 Kategori Perilaku Agresif	46
4.7 Histogram Perilaku Agresif.....	47



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Blue Print dan Skala Uji Coba.....	61
Lampiran 2. Tabulasi Data Skala Uji Coba	69
Lampiran 3. Reliabilitas dan Validitas Skala Uji Coba	71
Lampiran 4. Skala Penelitian	76
Lampiran 5. Tabulasi Data Penelitian.....	84
Lampiran 6. Reliabilitas Skala Penelitian	90
Lampiran 7. Deskriptif Data Penelitian	91
Lampiran 8. Uji Prasyarat Analisis	92
Lampiran 9. Uji Hipotesis	93